TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON

Nº 31

Por los expertos de Nintendo Acción

¡Gratis!

Pokémanía
Las nuevas cartas Pokémon Expedition

Trucos
Conoce los ataques de tus Pokémon

Póster Doble

Guías
Última entrega de Stadium 2

Especial Rubí y Zafiro

¡¡Regalamos 20 productos Pokémon!!



PokémON

Pokémania — 3

Para empezar, junto a esta página, un completo avance con el nuevo juego de cartas intercambiables Pokémon. Y después...

¡¡Rubí y Zafiro!! — 4

... Y después os contamos con pelos y señales nuestras primeras horas de juego con las nuevas ediciones de GB Advance.

Especial ataques — 8

Continuamos elaborando un informe magistral con todos los ataques de tus Pokémon.

Guía Stadium 2 — 12

Si os decimos que este es el último capítulo, ¿qué diríais?

Consultorio — 16

Trucos de profesional, las mejores respuestas a vuestras cartas llenas de dudas... lo que le pidáis a OAK.

Posters — 17

Por espectacularidad no va a quedar. Las mejores imágenes Pokémon siempre las encontraréis en esta revista.

Zona Pokémon — 26

Parece que os vais animando con los nuevos Pokémon, pero aún así os cuesta un poco chicos. Lanzad ya vuestros dibujos.

Conoce a tus Pokémon — 32

Recuperamos las fichas de los Pokémon desde la primera. De nuevo podréis obtener todos los datos de cada uno.

Analizamos el nuevo mazo de cartas intercambiables: Echo Theme Deck

POKéMON EXPEDITION

POKéMON recarga sus pilas con este mazo de la expansión EXPEDITION, en la que encontrarás nuevos ataques, cartas de entrenador y poderes.



Dibus informa

Pues sí, esta expansión del Juego de Cartas POKéMON presenta **novedades que te permitirán construir un potente mazo** que te hará invencible. Este mes te hablaremos de Echo, el mazo preconstruido que combina Pokémon psíquicos y tipo normal.

Al abrir la caja encontramos **una nueva moneda metálica con… Pikachu,** los clásicos contadores de daño y 61 cartas.

En esta expansión, los poderes de Pokémon se dividen en **Poké-Powers y Poké-bodies.** Por lo que hemos visto, los Powers son más comunes, aunque sólo algunos Pokémon los poseen. En el mazo Echo, Alakazam (Psynimic) y Clefable (Moonlight) los tienen, y ambos son evolucionados con 70 y 100 de resistencia. El Psynimic de Alakazam copia cualquier ataque del oponente y también su potencia de daño. Puedes utilizar el Moonlight de Clefable después del ataque normal y te permite buscar la carta de energía que quieras.



EL MAZO La nueva expansión consta de 165 cartas, y cada mazo tiene 61.

Si quieres reforzar tu mazo, hazte con un par de Gengar y con un Chansey que tenga el ataque Dogpile, pues te permitirá lanzar ataques de hasta 50 puntos. Un último apunte: la **holográfica de este mazo es Energy Removal,** una carta de entrenador que, si aciertas tirando la monedita plateada, te permite descartar una carta de energía de tu contrincante. Toma nota y ya nos contarás cómo van tus partidas.

NUEVOS TÉRMINOS Y CONDICIONES

QUEMADO: Si tu Pokémon lo sufre y se queda en esa condición, además deberás tirar una moneda al final de cada turno y colocar dos contadores de daño sobre él si sale "cruz", ignorando las características de "debilidad" y "resistencia". ¡Ojo con los Pokémon fuego!

SUPPORTER CARDS: Sólo las puedes utilizar durante un turno y sobre el Pokémon activo. Suelen ser cartas de entrenador. Debes descartarla a final de turno aunque no la hayas usado.

TECHNICAL MACHINE CARDS: Suplen el ataque de tu Pokémon activo por otro distinto. Tienes que descartarla a final de turno.

POKé-POWER: Confieren un poder especial a un Pokémon evolucionado por un turno. No funciona si está paralizado, confundido, quemado, envenenado o dormido.

POKé-BODY: Se activa al entrar en juego.

CARD-E: Todas las cartas de esta expansión lo son. Basta hacerse con un e-Reader para obtener minijuegos de Pokémon e información extra sobre las cartas en tu GB Advance.

MONEDAS

ROJA

AZUL

PIKACHU

EL MAZO ECHO THEME DECK SE COMPONE DE...







CARTAS DE ENTRENADOR	POKéMON	ENERGÍA
• 1 Energy removal 2 ("quitar energía") (holográfica) • 2 Full health ("cura total") • 2 Energy search ("búsqueda de energía") • 2 Copycat ("copión") • 3 Moo-Moo Milk ("leche Mú-mú") • 3 Professor Elm's Training Method ("método de entrenamiento del Profesor Elm")	• 4 Abra • 2 Kadabra • 2 Alakazam • 4 Gastly • 2 Haunter • 2 Chansey • 2 Meowth • 3 Clefairy • 1 Clefable	• 16 psíquica • 2 agua • 2 planta • 2 fuego • 2 lucha • 2 eléctrica

1ª Parte

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO:
La Leyenda continúa

Primera partida con las nuevas ediciones, y aunque no sabemos japonés hemos ganado las primeras medallas, y tenemos nuevos Pokémon. Mirad, leed y recordad que hemos guardado cosas para el próximo número.



No tardarás mucho en disfrutar de tu primer combate 2 contra 2. Este modo de batalla nos encanta. Lleva la estrategia a otro nivel.



La nueva POKÉDEX de las ediciones GB Advance tiene un aspecto imponente. En ella ya tenemos catalogada a la evolución de Treecko.

UN NUEVO COMIENZO EN UN NUEVO MUNDO

En cuanto empiezas a jugar **notas la diferencia. Los gráficos, la música, el nuevo profesor, todo es nuevo,** se ve mejor y suena mejor. Es normal, estamos en Game Boy Advance y claro... mola mazo. Sin embargo, las cosas han cambiado y hay algo que debes empezar a quitarte de la cabeza. Pokémon Rubí y Zafiro **no son una continuación** de las ediciones anteriores y tampoco, en principio, hay compatibilidad con ellas. Estamos ante un nuevo juego para una nueva consola. ¿Recuerdas lo que fueron las ediciones Roja y Azul para la GBC? Pues Rubí y Zafiro suponen lo mismo para la GBA, hasta los colores nos lo recuerdan. Hay muchas cosas nuevas y muchas que nos recuerdan el pasado, pero como se suele decir: "renovarse o morir". Y por el éxito de ventas que los juegos están consiguiendo en Japón (donde han rebasado los dos millones de cartuchos), parece que todos están de acuerdo: **Nintendo ha vuelto a acertar.**

EMPEZANDO A JUGAR

En las primeras pantallas podrás elegir si quieres ser un entrenador o una entrenadora e



Ash ha dejado su puesto a Ojousama y Yamaotoko, chico y chica, que como veis lucen un look mucho más moderno que en anteriores entregas.



Se llama Odamaki y seguro que llegará a ser tan famoso como sus colegas Oak y Elm. Además, el nuevo profesor participará activamente en el juego.



En Rubí y Zafiro también ajustaremos la hora del juego para que coincida con la nuestra. Ya sabéis que todo sucederá en tiempo real.



Uy, aquí hay mucha gente reunida. Ya, parece que se celebra un bonito concurso.¿Qué habilidad será la que premien? Tenemos que enterarnos.

introducir tu nombre, pero esto ya lo hacíamos en Cristal. Sigamos. El juego comienza **dentro de un camión de mudanzas** y al bajar, vemos al protagonista en su nuevo pueblo. Parece que su familia se acaba de trasladar.

Lo primero será entrar en casa, subir a tu habitación y poner en hora el reloj de la pared. Luego, salimos de casa y vamos a saludar a nuestro vecino o vecina porque a partir de ahora será nuestro rival. Vale, seguro que dices que todo muy bonito, pero **¿cómo se llama este nuevo mundo? Pues estamos en Houen.**

NUEVOS ARTILUGIOS

Con Pokémon Oro, Plata y Cristal mejoraron un montón la MOCHILA y la POKéDEX y apareció la POKéGEAR. En Rubí y Zafiro también dispondremos de una **MOCHILA, pero con más bolsillos y mucho mejor organizada.** Hay un bolsillo especial en el que podemos guardar las BAYAS y los POLLOCK que recolectamos por el camino para luego cultivarlos y obtener nuevas frutas. Sobre los **POLLOCK te diremos que son de colores** y que sirven para mejorar características como la belleza o la inteligencia de los Pokémon.

Sin duda las auténticas novedades en cuanto a artilugios son la nueva POKéDEX y la POKé NAVIGATOR. Respecto a la **POKéDEX ha mejorado su aspecto** y ha incorporado

Eh, tú primer Pokémon





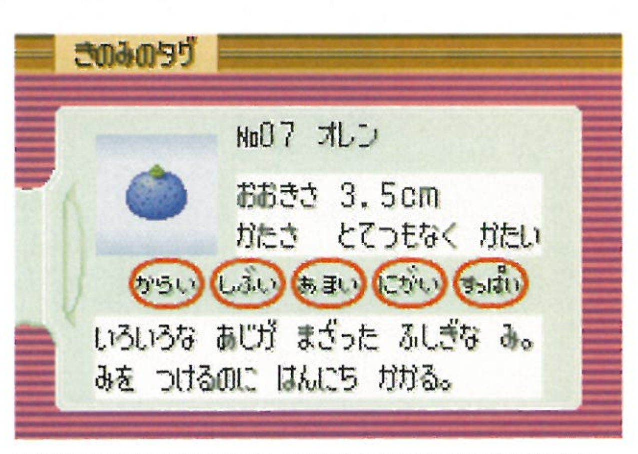


La primera vez que salimos de nuestro pueblo nos encontramos al Profesor Odamaki metido en problemillas.

Resulta que un Pokémon parecido a un perro le está atacando sin darle tregua y para ayudarle no nos quedará otra que entrar en acción. ¿Y cómo? Muy fácil, eligiendo un Pokémon para combatir. ¿Que qué Pokémon? Sigue...

En el suelo vemos una maleta con tres Pokéball en las que nos aguardan los nuevos protagonistas de esta historia. A saber: Mudki, el Pokémon de agua (primera pantalla); Torphic, el Pokémon de fuego (segunda pantalla); y Treecko, el Pokémon planta (tercera).

No tendrás que preocuparte por el Pokémon que elijas. En Pokémon Rubí y Zafiro se acabaron las dudas porque hay 3 slots. ¿Qué que significa eso? Pues que podréis salvar 3 juegos distintos, cada uno con un Pokémon de comienzo diferente. ¿¡PERO BUENO, NO TE PARECE ALUCINANTE!? Sí, y que lo digas.



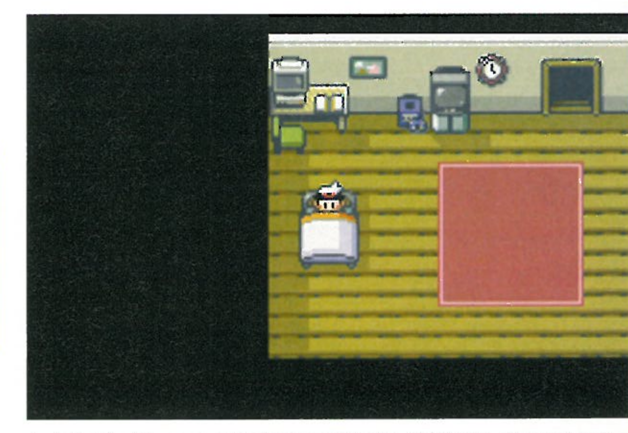
Detalles que vamos encontrando. Esta es una ficha de una de las BAYAS y POLLOCK que hemos recogido. ¿Habrá que hacerse con todas?



Pero bueno, si eso es un Geodude salvaje. Desde luego, no hay duda de que los Pokémon cobran otro aspecto en la Game Boy Advance.

PELIPPER

Este Pokémon será del tipo combinado Pájaro/Agua. Medirá 1,28 m y pesará 28 Kg. Ya veremos con que "armas" nos sorprende durante el juego. Parece simpático.



En la habitación me puedo echar un sueñecito. Ahí me ves, cómodamente instalado. Y si me aburro, ¡tengo una GameCube la mar de chula!

Correr, navegar y pedalear



Sí, todas estas acciones las podíamos hacer en las ediciones anteriores. Caminar como el primero, navegar como un marino y pedalear como el mismo Amstrong, si nos ponemos. Lo que queríamos contarte es que aquí, en las nuevas entregas, podemos hacer eso mismo pero con estupendas novedades.

Muy al principio del juego, mamá nos dará unas estupendas deportivas con las que podremos ir de un sitio a otro corriendo. Solo tenemos que mantener pulsado el botón B y no nos hará falta nada más para echar a correr. Ni nos cansaremos, ni tendremos flato, ni nada de nada. También tendremos una estupenda bici con la que podremos hacer caballitos.

¿Qué os parecen las innovaciones que han incluido los desarrolladores? Y eso que sólo estamos echándonos las primeras partidas. Esto puede ser bestial, lectores, bestial.

modos muy refinados de clasificación y búsqueda de Pokémon. Como no sabemos japonés, no te podemos contar mucho sobre estos modos, pero lo que sí hemos visto es que serán vitales para estudiar y capturar a todos los Pokémon.

La POKé NAVIGATOR es básicamente una mejora de la POKéGEAR. Tenemos un mapa, pero un **mapa en el que podremos hacer un zoom** para consultar los datos de una determinada zona. También tendremos una **agenda con información de todos los entrenadores** con los que hemos peleado. Pero lo más interesante de todo es que podremos apuntar y consultar las estadísticas de nuestros Pokémon en los CONCURSOS.

Seguro que te preguntas: ¿de qué van los CONCURSOS? Pues eso, son concursos en los que podrás participar con tus Pokémon y demostrar habilidades como la fuerza o la inteligencia. Pero de eso ya hablaremos en un futuro.

NUEVOS POKéMON, EVOLUCIONES Y COMBATES

Según nuestras informaciones **hay 135 nuevos Pokémon,** lo que significa que el número total de Pokémon que existen es de **386.** Sin embargo, **entre las dos versiones del juego podremos capturar un total de 202 Pokémon** (incluido Pikachu). Fijaos que ahora la Pokédex está numerada de otra manera: el Pokémon 1 es Treecko, el 202 es Deokotsuzu,



Con la POKÉ NAVIGATOR podemos hacer un zoom para consultar en detalle los datos de cualquier zona que queramos del juego.



Si eliges ser un entrenador, tu rival será una entrenadora, y al revés. De momento no hemos observado cambios en la jugabilidad con uno u otro.



Fíjate en la calidad gráfica del jueguecito. Ah, además estamos plantando y regando BAYAS y POLLOCK para conseguir nuevas frutas (sorpresa).



Este es uno de los Pokémon que puedes capturar al principio. Es el número 27 y su tipo es agua/volador. Y eso que ni papa de japonés.

el 203 sería Bulbasaur y el 386 Celebi. Parece lógico que algunos Pokémon de las ediciones anteriores no aparezcan, a fin de cuentas estamos en un nuevo mundo, aunque quizá Nintendo nos reserve alguna sorpresa.

En cuanto a los tipos de los Pokémon, han aparecido un montón con **tipos dobles** que harán las delicias de los estrategas. Ahora tenemos Pokémon de tipo fuego/lucha, psíquico/lucha, agua/volador, eléctrico/acero, agua/siniestro, psíquico/roca. Lo que permitirá a todos los entrenadores elaborar equipos y técnicas de combate muy poderosos.

También se han introducido **nuevos tipos de evoluciones.** Una de las más sorprendentes será la **evolución por belleza.** Sí señor, parece que algunos Pokémon cuando se sientan guapos evolucionarán.

Otra novedad importante serán los **modos de batalla.** Podrán combatir dos de nuestros Pokémon contra dos del rival. Nuestros dos Pokémon podrán cooperar y habrá técnicas para golpear simultáneamente a los dos Pokémon del rival.

Lo que te hemos contado hasta aquí es un aperitivo de lo que podrás ver en Rubí y Zafiro. Todavía queda hablar de la Torre Batalla, de los 70 entrenadores, de la Isla Secreta, de la Zona Safari... pero será el mes que viene.



POCHIENAI

De este Pokémon no se conocen muchos datos. Salta a la vista su aspecto agresivo y feroz, aunque no parece que nos vaya a costar demasiado capturarlo.

La máquinas ocultas



Seguro que ya conoces las Máquinas Ocultas de las ediciones anteriores. Son técnicas que podemos enseñar a los Pokémon para cortar árboles, iluminar cuevas, mover rocas, navegar y volar. En Rubí y Zafiro están seis de las MOs de Oro, Plata y Cristal, pero la MO06 o TORBELLINO ha sido sustituida por GOLPE ROCA, una técnica que antes era la MT08. Además hay una nueva MO llamada BUCEO para viajar bajo el agua. Seguro que estás deseando probarla.



Especial ataques

¿Cuál es el mejor movimiento?

Pues sí, ya hemos repasado un sinfín de ataques. En las dos entregas anteriores hemos visto movimientos fantasma, hielo, lucha... y también normal. Los ataques de tipo normal son tantos y tan variados que hemos tenido que dedicarlos más espacio que a los demás. De hecho, este mes continuamos con sus análisis, y la cosa no termina porque hay más para el próximo número.

MOVIMIENTOS DE TIPO NORMAL - 2ª Parte

Entre los ataques de tipo normal que mencionamos en este segundo bloque nos gustan mucho **FUERZA, MEGAPATADA e HÍPER RAYO.** Son ataques precisos y potentes y poseen algunas ventajas adicionales. En el caso de Fuerza, además el golpe es capaz de mover algunos objetos. Sin embargo, la descomunal potencia de Híper Rayo obliga al atacante a descansar un turno.

Entre los movimientos de esta primera lista encontrarás ataques equilibrados, con gran potencia y buen nivel de precisión. Elige bien, hay opciones muy interesantes.


Smeargle solo aprende el movimiento llamado ESQUEMA, pero gracias a él nuestro Pokémon puede memorizar casi todos los ataques que ve.



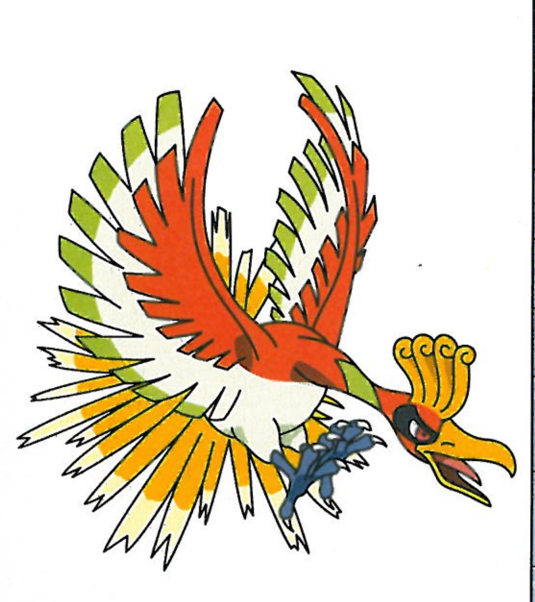
MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
FUERZA	**Ataque muy potente que también sirve para mover obstáculos (por ejemplo piedras).**	**100**	**80**	**15**	**MO4**
FURIA	Ataque imparable. El poder de ATAQUE del que lo usa aumenta cada vez que sufre daño.	100	20	20	—
GIRO RÁPIDO	Permite girar rápidamente y escapar de ataques que dejan atrapado.	100	20	40	—
GOLPE	Ataque que dura de dos a tres turnos. Después, el atacante estará confuso.	100	90	20	—
GOLPE CABEZA	La probabilidad de que el rival retroceda es una entre tres.	100	70	15	MT2
GOLPE CUERPO	Si acierta, la probabilidad de paralizar al rival es una entre tres.	100	85	15	—
GOLPES FURIA	El rival es arañado por unas garras afiladas de dos a cinco veces seguidas.	80	18	15	—
GRUÑIDO	Movimiento que reduce el poder del ATAQUE del rival. Se puede usar hasta 6 veces.	100	—	40	—
GUILLOTINA	Ataque que elimina al rival de un solo golpe. Lo aprenden los Pokémon con grandes pinzas. No hace efecto a Pokémon de mayor nivel	30	—	5	—
HÍP. COLMILLO	Una probabilidad entre 10 de hacer retroceder al rival.	90	80	15	—
HÍPER RAYO	**Ataque muy poderoso. El atacante acaba tan cansado que necesita descansar un turno.**	**90**	**150**	**5**	**MT15**
LÁTIGO	Movimiento que reduce la defensa del objetivo. Es útil contra Pokémon duros y acorazados.	100	—	30	—
LUZ LUNAR	Permite restaurar PS con la luz lunar. En combate, restaura la mitad de los PS máximos. Si hace sol, duplica su poder. Lo reduce a la mitad con lluvia o TORM. ARENA.	100	—	5	—
MAL DE OJO	Mirada penetrante que impide que el rival escape hasta que se vaya el Pokémon atacante.	100	—	5	—

MOVIMIENTOS DE TIPO NORMAL (Continuación)

Si quieres un ataque potente, tu elección debe ser Mega Patada; si además prefieres precisión, entonces Mega Puño; y para sorprender al rival, nada como Metrónomo.



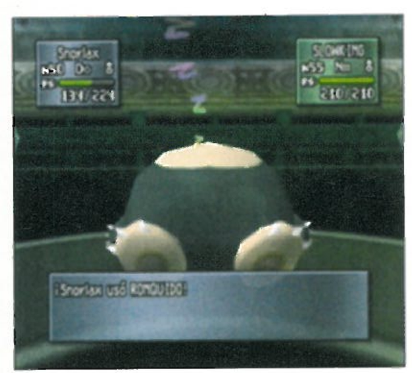
Ho-oh usando VELO SAGRADO, un movimiento de tipo normal que protegerá a tu equipo de los cambios de estado mejor que las BAYAS.



MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
MALICIOSO	Reduce la DEFENSA del rival. Es útil contra Pokémon duros y acorazados.	100	—	30	—
MÁS PSIQUE	Auto-hipnosis que copia los cambios en las estadísticas del rival y los aplica al usuario.	100	—	10	MT9
MEGA PATADA	**Es el más poderoso de todos los ataques de patada Pokémon.**	**75**	**120**	**5**	**—**
MEGA PUÑO	Es un ataque muy preciso y relativamente poderoso.	85	80	20	—
METRÓNOMO	El usuario agita el dedo para hacer un movimiento. No hay forma de saber lo que ocurrirá.	100	—	10	—
MIMÉTICO	Movimiento para aprender uno de los movimientos del rival. Sólo sirve para un combate.	100	—	10	—
OTRA VEZ	Obliga al rival a seguir usando de dos a seis turnos el último ataque que haya utilizado.	100	—	5	—
PANTALLAHUMO	Crea una oscura nube de humo que reduce la precisión del enemigo.	100	—	20	—
PERFORADOR	Ataque que elimina al rival de un solo golpe. Sólo lo aprenden los Pokémon con cuernos.	30	—	5	—
PISOTÓN	La probabilidad de hacer retroceder al rival es de una entre tres. Duplica el poder en Pokémon que usen REDUCCIÓN.	100	65	20	—
PLACAJE	Muchos Pokémon conocen este ataque desde el principio.	95	35	35	—
PODER OCULTO	Movimiento peculiar que cambia el tipo y el poder según el Pokémon que lo utilice.	100	—	15	MT10
PORTAZO	El atacante usa un apéndice para golpear fuerte al oponente.	75	80	20	—
PRESA	Se lanzan varias esferas seguidas al objetivo para causarle daño.	85	15	20	—
PRESENTE	Movimiento que inflige mucho daño, pero puede restaurar los PS del rival.	90	—	15	—
PROFECÍA	Neutraliza la evasión del rival. Hace que los ataques físicos afecten a los de tipo FANTASMA.	100	—	40	—
PROTECCIÓN	Frustra por completo el ataque del oponente. Si se usa de forma continuada, pierde efectividad.	100	—	10	MT17
PUÑO COMETA	Este ataque golpea al objetivo de dos a cinco veces seguidas.	85	18	15	—

MOVIMIENTOS DE TIPO NORMAL (Continuación)

Atención a las ventajas extra del ataque Remolino: golpea incluso a los Pokémon que usen vuelo. Y si tu Pokémon es feliz, mejor utilizar Retroceso: cuanto más feliz, más potente.



¡Qué hábil es Snorlax! Mientras echa un sueñecito es capaz de hacer daño al rival utilizando su RONQUIDO como ataque.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
PUÑO-MAREO	Tiene la probabilidad de uno entre cinco de confundir al rival.	100	70	10	—
RAPIDEZ	Es muy preciso, así que se puede usar para infligir daño.	100	60	20	MT39
RECUPERACIÓN	Restaura la mitad del máximo de PS del que lo usa. Pocos Pokémon aprenden solos este movimiento.	100	—	20	—
REDUCCIÓN	Reduce el tamaño del que lo usa, lo que dificulta el golpe. Se puede usar hasta seis veces.	100	—	20	—
RELEVO	Movimiento que transfiere los cambios de estado del usuario al siguiente Pokémon.	100	—	40	—
REMOLINO	Potente viento que arrastra al rival. El otro entrenador ha de sacar un nuevo Pokémon. Golpea incluso a Pokémon que usen VUELO.	100	—	20	—
REPETICIÓN	Atrapa, aprieta y paraliza al rival entre dos y cinco turnos.	85	15	20	—
RESTRICCIÓN	Tiene la probabilidad de 1 entre 10 de reducir la VELOCIDAD del rival.	100	10	35	—
RETROCESO	Cuanto más manso y feliz sea el que lo usa, más potente será el ataque.	que 100	—	20	MT27
RIZO DEFENSA	Aumenta la DEFENSA del que lo usa. Se puede utilizar hasta seis veces seguidas.	100	—	40	MT40
RONQUIDO	Tiene una probabilidad de 1 entre 10 de hacer retroceder al rival. Lo usan los Pokémon dormidos.	100	40	15	MT13
RUGIDO	Aterrador rugido que espanta al rival. El otro entrenador debe usar un nuevo Pokémon.	100	—	20	MT5
SALPICADURA	Un movimiento que sólo consiste en flotar y SALPICAR. No tiene ningún efecto.	100	—	40	—
SOL MATINAL	Permite restaurar PS con el sol matinal. En combate, restaura la mitad de los PS máximos. Si hace sol, duplica el poder. Con lluvia o TORM. ARENA lo reduce a la mitad.	100	—	5	—
SONÁMBULO	Elige uno de los ataques del usuario al azar. Sólo lo puede usar un Pokémon dormido.	100	—	10	MT35
SÚPER DIENTE	Si acierta, reduce a la mitad los PS del rival. Es especialmente eficaz en Pokémon con colmillos desarrollados.	90	—	10	—



Los ataques de tipo normal continúan en el próximo número



Pokémon Stadium 2

Decimocuarta Entrega y Final

Guía para ser el mejor entrenador

CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO KANTO (RONDA 2)

Con estas cuatro páginas llegamos al final de nuestra guía de Stadium 2. A lo largo de estas 14 entregas hemos descubierto todos los secretos del juego, hemos conocido todas las estrategias para vencer a cualquier Pokémon, y nos hemos convertido en verdaderos maestros. Ánimo, que ya sólo quedan unos cuantos consejos para graduarse con Matrícula de Honor.

GIMNASIO PLATEADA

BATALLA 1: LÍDER GIM. BROCK



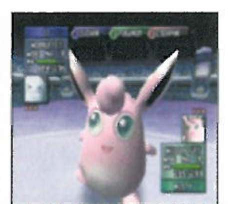
EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Steelix	Ac/T	Avalancha	R	Terremoto	T	Retroceso	N	Fisura	T
Heracross	B/L	Megacuerno	B	Inversión	L	Contador	L	Terremoto	T
Rhydon	T/R	Avalancha	R	Terremoto	T	Doble Filo	N	Fisura	T
Slowbro	A/Ps	Surf	A	Psíquico	Ps	Lanzallamas	Fu	Fisura	T
Ursaring	N	Rizo Defensa	N	Desenrollar	R	Cuchillada	N	Foco Energía	N
Shuckle	B/R	Rizo Defensa	N	Desenrollar	R	Velo Sagrado	N	Repetición	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Seadra, Wobbuffet y Haunter.** Utiliza el Surf de Seadra contra Steelix, Rhydon y Shuckle. Si sale Slowbro, el Mismodestino de Haunter servirá. Contra el resto usa a Wobbuffet y su Contador.

GIMNASIO CELESTE

BATALLA 1: LÍDER GIM. MISTY



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Starmie	A/Ps	Surf	A	Psíquico	Ps	Trueno	E	Danza Lluvia	A
Wigglytuff	N	Doble Filo	N	Rayo Hielo	H	Trueno	E	Danza Lluvia	A
Nidoqueen	Ve/T	Terremoto	T	Surf	A	Trueno	E	Danza Lluvia	A
Ampharos	E	Trueno	E	Pantalla Luz	Ps	Reflejo	Ps	Danza Lluvia	A
Dragonair	D	Rayo Hielo	H	Surf	A	Trueno	E	Danza Lluvia	A
Polioted	A	Hidro Bomba	A	Terremoto	T	Rayo Hielo	H	Danza Lluvia	A

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Blissey, Wobbuffet y Dewgong.** La enorme Defensa Especial de Blissey y su Trueno serán ideales para enfrentarse a Starmie y Politoed. Contra Dragonair no olvides usar el Rayo Aurora de Dewgong.

GIMNASIO CARMÍN

BATALLA 1: LÍDER GIM. LT. SURGE

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Raichu	E	Rayo	E	Onda Trueno	E	Inversión	L	Surf	A
Victreebel	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Bomba Lodo	Ve	Golpe Cuerpo	N	Paralizador	Pl
Porygon2	N	Conversión2	N	Tri-Ataque	N	Psíquico	Ps	Ventisca	H
Quagsire	A/T	Surf	A	Terremoto	T	Poder Pasado	R	Rayo Hielo	H
Dodrio	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Tri-Ataque	N	Persecución	Si	Ala de Acero	Ac
Jolteon	E	Rayo	E	Poder Oculto	N	Rugido	N	Onda Trueno	E

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Donphan, Skarmory y Haunter.** Utiliza el Terremoto de Donphan contra Raichu y Jolteon; el Mismodestino de Haunter contra Porygon2 y Quagsire; y el Ala de Acero de Skarmory contra Dodrio.

GIMNASIO AZULONA

BATALLA 1: LÍDER GIM. ERIKA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Bellossom	Pl	Hoja Afilada	Pl	Retroceso	N	Somnífero	Pl	Paralizador	Pl
Marowak	T	Huesomerang	T	Tambor	N	Descanso	Ps	Ronquido	N
Ninetales	Fu	Lanzallamas	Fu	Golpe Cuerpo	N	Cola Férrea	Ac	Hipnosis	Ps
Mantine	A/Vo	Surf	A	Rayo Hielo	H	Descanso	Ps	Sonámbulo	N
Blissey	N	Canto	N	Psíquico	Ps	Reflejo	Ps	Pantalla Luz	Ps
Exeggutor	Pl/Ps	Giga-Drenado	Pl	Psíquico	Ps	Somnífero	Pl	Paralizador	Pl

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Fearow, Kingdra y Wobbufet.** Lo principal de este combate es evitar caer dormidos o paralizados por los ataques del rival. Para protegerte de estos males, usa el Velo Sagrado de Wobbuffet.

ABREVIATURAS USADAS: N Normal/ Fu Fuego/ A Agua / Pl Planta/ E Eléctrico/ H Hielo/ L Lucha/ Ve Veneno/ T Tierra/ Vo Volador/ Ps Psíquico/ B Bicho/ R Roca/ Fa Fantasma/ D Dragón/ Si Siniestro/ Ac Acero

GIMNASIO FUCSIA

BATALLA 1: LÍDER GIM. SACHIKO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Crobat	Ve/Vo	Rayo Confuso	Fa	Mal de Ojo	N	Tóxico	Ve	Mordisco	Si
Meganium	Pl	Atracción	N	Tóxico	Ve	Drenadoras	Pl	Hoja Afilada	Pl
Muk	Ve	Contoneo	N	Mal de Ojo	N	Tóxico	Ve	Puño Fuego	Fu
Vaporeon	A	Doble Equipo	N	Relevo	N	Surf	A	Rayo Hielo	H
Forretress	B/Ac	Contoneo	N	Púas	T	Torm. Arena	T	Doble Filo	N
Girafarig	N/Ps	Doble Equipo	N	Relevo	N	Psíquico	Ps	Triturar	Si

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Kadabra, Magmar y Chinchou.** La clave de este combate está en la combo Danza Lluvia y Trueno de Chinchou. Pruébala aunque el rival use el Doble Equipo, y verás que sorpresa se lleva.

GIMNASIO AZAFRÁN

BATALLA 1: LÍDER GIM. MISTY



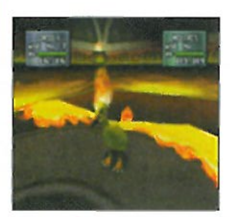
EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Alakazam	Ps	Psíquico	Ps	Puño Hielo	H	Bola Sombra	Fa	Premonición	Ps
Scizor	B/Ac	Garra Metal	Ac	Cuchillada	N	Pantalla Luz	Ps	Inversión	L
Typhlosion	Fu	Lanzallamas	Fu	Terremoto	T	Puño-Trueno	E	Inversión	L
Hitmonlee	L	Puñodinámico	L	Mega Patada	N	Profecía	N	Telépata	N
Sandslash	T	Terremoto	T	Cuchillada	N	Avalancha	R	Sumisión	L
Slowking	A/Ps	Psíquico	Ps	Surf	A	Terremoto	T	Premonición	Ps

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Wobbuffet, Corsola y Exeggcute.** Si eres un maestro usando Contador y Manto Espejo, este combate será coser y cantar. Contra Slowking haz que te ayude Exeggcute y su Giga-Drenado.

GIMNASIO CANELA

BATALLA 1: LÍDER GIM. BLAINE



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Arcanine	Fu	Día Soleado	Fu	Llamarada	Fu	Vel. Extrema	N	Rugido	N
Mr. Mime	Ps	Día Soleado	Fu	Puño Fuego	Fu	Rayo Solar	Pl	Psíquico	Ps
Chansey	N	Día Soleado	Fu	Llamarada	Fu	Rayo Solar	Pl	Contador	L
Clefable	N	Día Soleado	Fu	Llamarada	Fu	Rayo Solar	Pl	Luz Lunar	N
Vileplume	Pl/Ve	Día Soleado	Fu	Rayo Solar	Pl	Bomba Lodo	Ve	Síntesis	Pl
Moltres	Fu/Vo	Día soleado	Fu	Llamarada	Fu	Ataque Ala	Vo	Ala de Acero	Ac

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Corsola, Houndour y Hitmonlee.** Aunque el Houndour de alquiler es débil para este combate, sus ataques son ideales contra Mr. Mime y Vileplume. Del resto se encargarán Corsola y Hitmonlee.

GIMNASIO VERDE

BATALLA 1: LÍDER GIM. AZUL



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Scyther	B/Vo	Danza Espada	N	Agilidad	N	Relevo	N	Ataque Ala	Vo
Miltank	N	Golpe Cuerpo	N	Terremoto	T	Inversión	L	Bola Sombra	Fa
Gengar	Fa/Ve	Psíquico	Ps	Puño Hielo	H	Puño Fuego	Fu	Rayo	E
Hundoom	Si/Fu	Lanzallamas	Fu	Triturar	Si	Cola Férrea	Ac	Inversión	L
Piloswine	H/T	Rayo Hielo	H	Terremoto	T	Avalancha	R	Rugido	N
Kingdra	A/D	Surf	A	Dragoaliento	D	Rayo Hielo	H	Azote	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Voltorb, Wobbuffet y Hitmonlee.** Usa el Contador de Wobbuffet contra Miltank y el Manto Espejo contra Gengar y Kingdra. Contra Scyther lo ideal es la Danza Lluvia y el Trueno de Voltorb.

BATALLA FINAL

BATALLA 1: ENTRENADOR ROJO



EQUIPO RIVAL

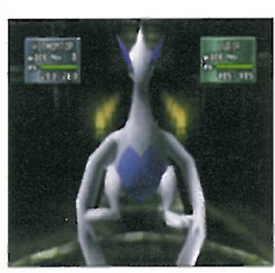
POKéMON		ATAQUES							
Raikou	E	Rayo	E	Mordisco	Si	Cola Férrea	Ac	Poder Oculto	N
Entei	Fu	Llamarada	Fu	Mordisco	Fu	Cola Férrea	Ac	Poder Oculto	N
Suicune	A	Surf	A	Rayo Hielo	H	Rugido	N	Poder Oculto	N
Dragonite	D	Vuelo	Vo	Golpe Cuerpo	N	Onda Trueno	E	Poder Oculto	N
Snorlax	N	Golpe Cuerpo	N	Terremoto	T	Bola Sombra	Fa	Poder Oculto	N
Espeon	Ps	Psíquico	Ps	Mordisco	Si	Reflejo	Ps	Poder Oculto	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Quagsire, Tyranitar y Wobbuffet.** Enfrentarse con Ash siempre es complicado. Utiliza los Pokémon de alquiler que sugerimos como guía para elegir los ataques de tu propio equipo.

VS RIVAL (RONDA 2)

Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUÍPO



POKéMON		ATAQUES							
Corsola	A/R	Surf	A	Poder Pasado	R	Manto Espejo	Ps	Atracción	N
Zapdos	E	Trueno	E	Golpe Roca	L	Destello	N	Detección	L
Wobbuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa
Aerodactyl	R/Vo	Poder Pasado	R	Mordisco	Si	Maldición	¿?	Supersónico	N
Hitmontop	L	Triplepatada	L	Fuerza	N	Foco Energía	N	Contador	L
Voltorb	E	Trueno	E	Autodestruc.	N	Manto Espejo	Ps	Danza Lluvia	A

BATALLAS

BATALLA 1: RIVAL

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Mewtwo	Ps	Psíquico	Ps	Sumisión	L	Rayo	E	Recuperación	N
Ho-oh	Fu/Vo	Fuegosagrado	Fu	Trueno	E	Terremoto	T	Giga-Drenado	Pl
Lugia	Ps/Vo	Aerochorro	Vo	Terremoto	T	Psíquico	Ps	Velo Sagrado	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Hitmontop, Zapdos, Wobbuffet, Aerodactyl, Corsola y Voltorb.** Con el equipo elegido hay que usar dos Pokémon para derrotar a uno del Rival. Para derrotar a Lugia usa el Contador de Hitmontop y el Trueno de Zapdos. Contra Ho-oh bastarán el Poder Pasado de Aerodactyl y el Manto Espejo de Wobbuffet. Finalmente, a Mewtwo lo derrotarás usando el Manto Espejo de Corsola y el de Voltorb. ¿A que es fácil?



El Profesor Oak te responde

Hola entrenadores. ¿Qué tal? Bueno, yo estoy algo triste. Las Navidades han pasado, he engordado unos kilitos que me tendré que quitar haciendo gimnasia, y encima el Pokémon Rubí y el Zafiro, las ediciones de Advance, parece que no llegarán a nuestras latitudes hasta el verano. ¡Qué larga se está haciendo la espera!

Me gustan las guías

Hola Profesor Oak. Quisiera hacerle unas pocas preguntas:

1. **¿Cuáles son las MT's nº 44, 45 y 19? Estoy haciendo una guía de MT's y son las únicas que me faltan.**
2. **¿Cuál es la pareja de un Chikorita hembra para que el huevo que salga sea el de un Chikorita con Poder Pasado?**
3. **¿Qué ataques le pondría usted a Jolteon? Me parece un buen Pokémon eléctrico.**
4. **¿A qué niveles evolucionan Venonat, Voltorb, Magnemite y Mankey?**

Álvaro García
Burgos



1. Me parece genial que estés haciendo una guía de MT's. Tú sigue así y seguro que dentro de poco estarás trabajando con los chicos de NA. Vamos a tu pregunta; la MT 44 es DESCANSO, un movimiento que permite restaurar los PS y curar los problemas de estado. La MT 45 es ATRACCIÓN y tendrá efecto sobre los Pokémon rivales de sexo opuesto haciendo que les cueste mucho atacar. La MT 19 es GIGA-DRENADO uno de los mejores movimientos de tipo planta que extraerá PS del rival y los añadirá al Pokémon que lo use.
2. Muchas veces es necesario más de un cruce para conseguir el Movimiento Huevo que buscamos. Este es el caso de Chikorita con Poder Pasado. Uno de los caminos para conseguirlo es cruzar un Corsola macho con Poder Pasado (Nv. 43) con un Totodile hembra. El resultado será un Totodile con Poder Pasado y si consigues un macho, podrás hacer un cruce con un Chikorita hembra y obtendrás el deseado Chikorita con Poder Pasado.
3. Pues sin dudarlo, en primer lugar le enseñaría RAYO o la combo DANZA LLUVIA y TRUENO. A este ataque le añadiría REFLEJO con el objetivo de compensar la baja DEFENSA a los ataques físicos que tiene Jolteon. También me parece interesante enseñarle ATRACCIÓN y ONDA TRUENO porque con esta combinación dejaremos al rival con pocas opciones de atacarnos.
4. Bueno, esta pregunta es sencilla, aunque deberías saber que esta información está en las fichas de Pokémon que publicamos a lo largo de varios meses. De todas formas, te cuento que Venonat evoluciona a Venomoth en el nivel 31; Voltorb evoluciona a Electrode en el nivel 30; Magnemite evoluciona a Magneton en el nivel 30; y Mankey se convierte en Primeape en el nivel 28.

¿Has visto a Mew?

Hola Profesor. Tengo las ediciones Plata y Cristal de Pokémon y unas dudas:

1. **¿Cómo se consigue el Pokémon Amphy?**
2. **¿Qué ataques aprende Lugia y a qué niveles?**
3. **¿Qué te dan por vencer a todos los entrenadores en la Torre de Batalla?**
4. **¿Dónde está la MT FISURA y que Pokémon pueden aprenderla por naturaleza?**
5. **¿Ataques para Steelix, Smeargle y Venusaur?**
6. **Tengo a Mew atrapado por mi, así que tiene que haber alguna manera de capturar a Celebi: ¿cuál es?**

Paula Alonso Baños
Orense




POKÉMON
¡Hazte con todos!
Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo
Nintendo Acción
GAME BOY COLOR
Nintendo
pokemon.nintendo.es



GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR
POKéMON
TM
¡Hazte con todos!
TM
Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo
Nintendo®
Acción
Nintendo®
pokemon.nintendo.es

LA CARTA DE ORO

¿Es Missingno un Pokémon?

Estimado Profesor Oak, tengo la edición Plata de Pokémon y algunas dudas:

1. ¿Cómo aprende Spearow Falsotortazo?

2. Estoy intentando conseguir a Unown, pero no puedo. Cuando completo un puzzle, no ocurre nada. ¿Qué tengo que hacer exactamente?

3. ¿Qué Pokémon me recomienda reunir para hacer un buen Movimiento Huevo?

4. ¿Qué pasa si un Pokémon se infecta con el Pokérus?

5. Antes decían que en las antiguas ediciones aparecía Missingno. ¿Pero dónde? No es por experimentar, pero porfa, si puede decírmelo...

6. ¿Dónde se consigue el objeto Polvo Estelar? ¿Y sobre todo, para qué sirve?

Pablo Díaz Rodríguez
A Coruña

1. Falsotortazo es un Movimiento Huevo de Spearow. Conseguir un HUEVO del que salga un Spearow con este movimiento es muy sencillo. Lo primero que tenemos que hacer es ir a la Ruta 38 o a la 39 y capturar un Farfetch'd macho. Luego lo entrenamos hasta el nivel 44, nivel en el que Farfetch'd aprende Falsotortazo. Ahora lo llevamos a la GUARDERÍA y lo cruzamos con un Spearow hembra. El resultado será un Spearow que sabrá Falsotortazo. No olvides que este movimiento es muy útil para capturar Pokémon, porque siempre dejará al rival con al menos 1 PS.
2. Veamos, en las Ruinas Alfa tienes que resolver 4 puzzles que representan a cuatro Pokémon: Kabuto, Aerodactyl, Ho-oh y Omanite. Cada vez que resuelvas correctamente un puzzle oirás una musiquita y verás como el cartel "START > Salir" desaparece. Ahora tienes que pulsar A y caerás dentro de las ruinas. Tras resolver cada puzzle, dentro de las ruinas se liberarán un grupo de Unown. Seguro que sabes que hay un total de 26, que cada uno representa una letra del alfabeto y que en el CENTRO DE INVESTIGACIÓN de las ruinas añadirán a la Pokédex un modo denominado MODO UNOWN. Espero que estés satisfecho con esta impecable explicación.



3. Esta es una pregunta difícil y comprometida. Pero como me gusta mucho tener Pokémon bebés con ataques muy poderosos, te voy a explicar cómo conseguir un Totodile con Triturar. Es muy fácil, primero necesitas un Larvitar macho y para ello tienes que ir a CUEVA PLATEADA y capturar uno. Cuando lo entrenes, al alcanzar el nivel 30 evolucionará a Pupitar, y en el 47 aprenderá Triturar. Llévalo a la GUARDERÍA y crúzalo con un Totodile, Croconaw o Feraligatr hembra. El resultado será un Totodile que conocerá Triturar, el movimiento de tipo siniestro más poderoso que existe.
4. Ya he hablado alguna vez del Pokérus, pero volveré a repetir las palabras de mi querido colega el Prof. Elm. Es un virus benigno que desaparece con el tiempo. Sin embargo, es muy contagioso y puede infectar a otros miembros de tu equipo. Algunos entrenadores han observado que cuando un Pokémon es infectado con este virus, las estadísticas mejoran con más rapidez. De todas formas, este dato no lo tengo confirmado al 100%.
5. Missingno. es probablemente el primer Pokémon que diseñaron los creadores del juego para hacer pruebas durante el desarrollo. Algunos decían que aparecía en las aguas de Isla Canela, aunque ha sido visto en muchos lugares de las antiguas ediciones. Lo mejor es no capturarlo para evitar el riesgo de perder todo lo que hayamos jugado. Por desgracia algunos entrenadores no han seguido esta advertencia y han perdido todo el juego. ¿Será que Missingno se resiste a ser estudiado?

   Puede que Missingno sea un error del juego como han dicho algunos, o quizá sea una pequeña maldad o broma introducida por los diseñadores como homenaje a su primer Pokémon. Si logras capturarlo verás en la lista de Pokémon que tiene forma humana, que es el Pokémon número 0 y que sus niveles de ataque y defensa son muy bajos. No tiene tipo ni ataques definidos y no esperes verlo en las nuevas ediciones porque hasta allí no ha querido viajar.



6. El POLVOESTELAR es una bonita arena roja muy cara. La puedes adquirir los lunes por la mañana (antes de las 10 a.m.) en la tienda de gangas en el SUBTERRÁNEO de CIUDAD TRIGAL. Sólo vale para ganar algo de dinerillo revendiéndola en cualquier tienda. Te costará 900 y la podrás vender por 1000. Todos los artículos de la tienda de gangas sirven para revenderlos y ganar unas monedas. Un auténtico chollo comprar en esta tienda.



1. Primero necesitas un Flaaffy y para conseguirlo puedes ir a la Ruta 42 o 43. Otra opción es capturar un Mareep en estas mismas rutas y entrenarlo. Primero evolucionará a Flaaffy en el nivel 15 y posteriormente Flaaffy lo hará a Ampharos en el nivel 30.
2. Los ataques de Lugia son: Aerochorro (básico), Velo Sagrado (Nv. 11), Tornado (Nv. 22), Recuperación (Nv. 33), Hidro Bomba (Nv. 44), Danza Lluvia (Nv. 55), Rapidez (Nv. 66), Remolino (Nv 77), Poder Pasado (Nv. 88) y Premonición (Nv. 99). Te he dicho todos los ataques de Lugia por si tienes el Stadium 2 y quieres hacer que recuerde alguno.
3. Pues que yo sepa no te dan ni las gracias. Aparte de bromas, si leíste el especial sobre la TORRE BATALLA deberías saber que hay diez desafíos según el nivel, y que cuando completas uno de ellos (tienes que vencer a siete entrenadores) recibirás uno de los siguientes premios: Más PS, Proteínas, Hierro, Calcio o Carburante.
4. FISURA es la MT 27 en las ediciones Roja, Azul y Amarilla. En Oro, Plata y Cristal no existe como MT y solo Diglett y Dugtrio lo aprenden de forma natural. Diglett aprende FISURA en el nivel 49 y Dugtrio en el 61.
5. A Steelix le enseñaría Terremoto, Cola Férrea, Triturar y Fuerza; a Smeargle, Espora, Perforador, Fisura y Fijar Blanco; y a Venusaur, Drenadoras, Día Soleado, Rayo Solar y Somnífero.
6. Si me explicas el método que seguiste para capturar a Mew (sin hacer trampas), te prometo que aparecerás en el cuadro del ENTRENADOR DEL MES para que todos los entrenadores que tanto suspiran por Mew lo conozcan. De momento, permíteme que lo que cuentas me cree dudas.

Felicidad Pokémon

Estimado Profesor, tengo la edición Cristal y quisiera que me contestara unas cuantas preguntas:

1. **¿Para qué demonios vale Salpicadura?**
2. **¿En la edición Cristal dónde y cómo puedo capturar a Celebi y a Moltres, Zapdos y Articuno?**
3. **¿Qué significa evolución por felicidad?**
4. **¿Eevee con qué piedras evoluciona y en qué se convierte?**
5. **¿Cómo puedo conseguir un Kabuto, un Kabutops y los demás Pokémon extinguidos?**
6. **La última. ¿Qué le parece Suicune? Es mi Pokémon preferido.**

Laura Sastre Perelló
(10 años)
Palma de Mallorca



EL TRUCO DE ORO: Objetos infinitos sin riesgos

Este mes, Luis Zurro nos envía un truco genial desde Coslada (Madrid). Nuestro querido amigo ha encontrado una aplicación estupenda del truco del cambio de hora. Ahora ya, de forma legal y segura aunque echándole paciencia, podréis conseguir infinitas Master Balls o Repartir Exp. ¡Felicidades Luis! Te has ganado estar en este cuadro de honor, además estoy seguro de que este es un truco que dará mucho que hablar. Ya lo verás.

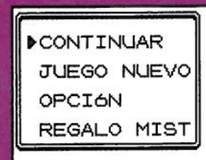
Cómo tener Master balls, Repartir Exp y Más PP sin clonar y sin riesgos en Pokémon Oro y Plata:
Una vez descubierta tu contraseña para poder cambiar la hora (os recomiendo hacerla sin dinero encima así os libraréis de unas pocas operaciones) cambia el día. A continuación vete a la Torre Radio de Ciudad Trigal, mira a ver si te ha tocado alguno de los tres premios que te dan con el "Canal Suerte". Tanto si te ha tocado, como si no, guarda y reinicia. Entonces tienes dos opciones:

1. **Si te ha tocado, vuelve a introducir la contraseña, pero esta vez en lugar de cambiar el día, cambia solamente la hora y el resto ya te lo he explicado antes. Puedes hacerlo cuantas veces quieras. Pero ten cuidado de no cambiar el día o que tu juego no llegue a viernes, ya que el Nº de ID cambiaría.**
2. **Si no te ha tocado, sigue intentándolo cambiando solamente el día y siguiendo los pasos que te he explicado.**

Oak al habla: Solo tengo dos cosas que decir. Una es que este truco es exclusivo de Oro y Plata. La otra es que todavía sigo alucinado con él. ¡Cómo mola! ¿Todavía creéis que es necesaria la clonación? Vale, ya sé que siempre habrá tramposos.







HORA NO FIJADA

1. SALPICADURA solo sirve para que el Pokémon que lo conoce pueda flotar y salpicar. En un combate no tendrá efecto sobre el rival.
2. En Pokémon Cristal no puedes conseguir los Pokémon que mencionas. A Moltres, Zapdos y Articuno los podrás tener si los traes en la CÁPSULA DEL TIEMPO desde las ediciones Roja, Azul o Amarilla.
3. La evolución por felicidad significa que algunos Pokémon evolucionan cuando se sienten contentos con su entrenadora. Para ello tienes que llevarlos en tu equipo, hacerles combatir y que ganen combates, cortarles el pelo en el SUBTERRÁNEO de Ciudad Trigal y llevarlos a casa de la hermana de Gary entre las 3 y las 4 de la tarde para que los limpie. Si haces todo esto, tarde o temprano verás como Pichu, Togepi, Chansey o Golbat evolucionan.
4. Si usas una PIEDRA AGUA, Eevee evolucionará a Vaporeon. Con la PIEDRA TRUENO evolucionará a Jolteon y con la PIEDRA FUEGO lo hará a Flareon. Si entrenas a Eevee por la noche, cuando sea feliz evolucionará a Umbreon y si lo haces por el día, a Espeon.
5. Si quieres tener a Kabuto y Kabutops en Cristal, tendrás que traerlos desde las ediciones Roja, Azul o Amarilla.
6. Pues fíjate lo que te voy a decir. Si a Suicune lo entrenas bien, le das suficientes vitaminas y le enseñas Manto Espejo, Surf y Rayo Hielo (se lo enseña el Tutor de Movimientos), estarás ante uno de los mejores Pokémon de agua que existen. Y te lo dice el Profesor Oak, que conste.

EL ENTRENADOR DEL MES

Mauricio Escurra, de Barcelona, se queja de que nunca ve publicada su carta o la de su hermano. Pues ya ves, todo llega y este mes el esfuerzo que has hecho para entrenar a tu equipo con el objetivo de maximizar sus estadísticas es recompensado con tu aparición en este cuadro de honor.

Estas son las habilidades de mis Pokémon... y sin darles ningún CARAMELO RARO:

POKéMON	LUGIA	SUICUNE	HO-OH	TYRANITAR	DRAGONITE	CELEBI
PS	383	400	394	381	377	389
ATAQUE	244	242	351	359	346	294
DEFENSA	339	316	244	289	278	294
VELOCIDAD	309	236	255	206	238	294
ATAQUE ESP.	271	274	309	278	290	294
DEFENSA ESP.	399	324	288	288	290	294

Oak al habla: ¿Has probado a darles más CARBURANTE, PROTEÍNAS, HIERRO, CALCIO y MÁS PS a todos tus Pokémon? Pues no esperes demasiado y pruébalo, porque estoy seguro de que todavía pueden mejorar más, aunque tu Celebi es casi perfecto.

El incrédulo

Hola Profesor Oak, soy Ramón ¿Se acuerda de mi? Vengo con dudas y a punto de ser Maestro Pokémon.

1. **Tengo 91 Pokémon en el nivel 100 y voy a subir a Smeargle ¿Lo estoy haciendo bien?**
2. **Usted dijo que los Pokémon pueden volver a tener aquellos ataques que han olvidado al subir niveles, y para ello, hemos de usar la Nintendo 64 y el Transfer Pak. Yo lo intento y no me sale.**
3. **Usted no es el Profesor Oak, es un español o un japonés que se hace pasar por el Profesor Oak. Además, los dibujos animados no son reales.**
4. **Muchos fans de Pokémon tienen dudas como: las evoluciones, los ataques, caminos nuevos ... Y usted no se lo sabe de memoria y encima creo que lo ve en Pokémon Stadium 2 en la Biblioteca. ¿A qué sí? Le he "pillao", profesor...**
5. **¿Qué Pokémon me aconseja subir al nivel 100? Usted diga uno, que yo tengo muchos.**

Ramón Muñoz
Alcalá de Henares (Madrid)

1. Me parece muy bien que hayas decidido subir a Smeargle al nivel 100. Recuerda enseñarle Espora, Perforador, Fisura y Fijar Blanco como nos recomendó una vez un ENTRENADOR DEL MES llamado Christian Greciano. Aunque un Smeargle como éste no es invencible, te aseguro que muchos entrenadores caerán ante él.
2. Veamos querido Ramón, o tú me has entendido mal o yo no me he explicado bien.

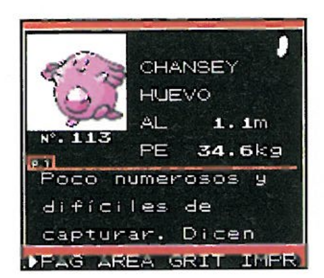


Para hacer que un Pokémon recuerde ataques olvidados no sólo vale con el Stadium 2 y el Transfer Pak. Además, tienes que derrotar al ALTO MANDO y a LANCE usando tus propios Pokémon (sin registrar). Fíjate en la pantalla de abajo respuesta y verás un Lugia al que le hice recordar Aerochorro.
3. Nada es verdad ni es mentira, todo depende del color del cristal con que se mira. ¿No crees? Por cierto, me encantaría ser japonés y a Jimmy también.
4. Querido e incrédulo amigo: yo nunca he dicho que no usara información de la BIBLIOTECA de Pokémon Stadium 2. Claro que la uso, ahí está la información oficial de ataques y evoluciones que todos debemos consultar. ¡Ojalá todo el mundo tuviera el Stadium 2! De todas formas, si te fijas bien, en la versión española se han colado algunos errores o faltan algunos detalles que suelo corregir y completar.
5. Todos.

Un golpe de suerte

Hola querido Profesor Oak, tengo unas preguntas que quería comentarle.
1. ¿Cómo o a que nivel evoluciona Chansey?
2. ¿El PUÑO SUERTE funciona también con Blissey?
3. ¿Para qué sirve el ataque RETROCESO y a qué Pokémon se lo enseñaría?

Miguel Stelrich
Inca (Baleares)



1. Chansey es uno de los Pokémon que necesita estar contento con su entrenador para evolucionar. Tienes que hacerle cada vez más feliz cortándole el pelo o limpiándole en casa de la hermana de Gary, pero sobre todo, hacerle ganar un montón de combates. Recuerda que si un Pokémon que evoluciona por felicidad pierde un combate, su felicidad disminuirá.
2. El PUÑO SUERTE es un objeto que solo tiene efecto sobre Chansey. Al equiparlo con él, la probabilidad de golpe crítico de Chansey aumentará. Pero Blissey ya no es Chansey, es otro Pokémon.
3. Buena pregunta. El ataque RETROCESO es un ataque que se hace más potente a medida que aumenta la felicidad de un Pokémon. Por eso, sería ideal enseñarlo a Blissey o a cualquier Pokémon que sepas que es feliz. Y ya sabes cómo conseguirlo. Está bien clarito.

MIS TROLAS PREFERIDAS

Jimmy se ha aburrido de las clases de cocina y ahora dice que le molaría ser bailarín. Cuando baila, parece una peonza que gira y gira sin parar. Es tal su frenesí que me ha hecho un chichón de un barrigazo. ¡Y no es trola!

1. Hola Profe. Tengo la edición Plata y Cristal. Un amigo me contó que, si tienes los 250 Pokémon y vas al ENCINAR, te pones delante y hablas, te sale un Ninetales del nivel 225. ¿Es eso cierto?

Yeray Cuevas
Sevilla

2. Una amiga me ha dicho que si me pongo enfrente de la GUARDERÍA, le doy a SELECT y ARRIBA, A, ARRIBA, A, DERECHA, DERECHA, ... y a START me sale un Unown gigante. Si lo venzo, me sale en mi equipo un Celebi naranja al nivel 102 que tiene el ataque SUBE LUNAS. Si le das, te lleva a un planeta con Pokémon al nivel –1 y si los coges se te borra el juego. Lo he intentado y no me sale. ¿He hecho mal?

Iratxe Domínguez Portillo
Logroño (La Rioja)

1. Toc, toc. ¿Quién es? Somos los caballeros que dicen "Ni". ¿Cómo que "Ni"? Sí, Ninetales de nivel 225. ¿No será 225 la velocidad de vuelo de las golondrinas africanas? Pues no tengo "Ni" remota idea y encima tampoco sé que tiene esto que ver con tu trola. Bueno, será mejor que no diga "Ni" que sí "Ni" que no porque yo soy un caballero que solo dice "Ni" (te lo creas).
2. Quisiera ser tan alta como la LUNA, ¡ay!, ¡ay!, ... ¿Seguro que tu amiga no te contó la trola tarareando esta cancioncilla? Pienso que si combinas el ataque SUBE LUNAS con el movimiento TORPEDO FOTÓN, tendremos una combo que incrementará el factor de propulsión de la nave interestelar en 1000 puntos. Así todo Pokémon alienígena que se interponga en tu camino quedará volatilizado en un pis pas. ¡Pobre E.T.! Más vale que se vuelva a su casa porque en la Tierra andamos todos locos.



El diploma

Estimado Profesor Oak. Quiero que me responda a estas preguntas:
1. ¿Qué Pokémon aprende Canto Mortal? ¿Qué nivel?
2. ¿Cuándo te entregan el DIPLOMA es porque has visto los 251 Pokémon o porque los has capturado?

Carlos Giménez
Majadahonda (Madrid)

1. CANTO MORTAL es uno de los ataques "kamikazes". Cuando un Pokémon lo usa suena una melodía malévola que lo debilitará, junto con su rival, pasados tres turnos. Los Pokémon que aprenden CANTO MORTAL como Movimiento Huevo son: Igglybuff, Gastly, Marill, Seel y Cubone. Existen también otros Pokémon que lo aprenden, pero durante el entrenamiento: Politoed (Nv. 35), Smoochum (Nv. 45), Jynx (Nv. 51), Misdreavus (Nv. 46), Lapras (Nv. 29) y Celebi (Nv. 50).
Si te gusta usar CANTO MORTAL, te recomiendo que lo hagas en combinación con MAL DE OJO para evitar que el rival abandone el combate. O junto con AGUANTE.



2. El DIPLOMA lo consigues cuando has capturado a los 250 Pokémon. No necesitáis a Celebi para conseguirlo. Pasaba lo mismo en las ediciones Roja, Azul y Amarilla, el DIPLOMA lo recibías sin capturar a Mew.

Ganando la Copa Fantasía

Hola Prof. Oak, tengo la edición Cristal y el Pokémon Stadium 2.
1. ¿Podría decirme qué hay que hacer para que los Pokémon recuerden ataques olvidados?
2. ¿Hay algún objeto como Pico Afilado o Lazo Rosa, pero para mejorar los ataques psíquicos?
3. ¿Me puede hacer una mini guía o decirme cómo pasar

la Copa Fantasía en la Ronda 1 con Pokémon de alquiler?

4. **¿Cómo se lucha contra el rival en Pokémon Stadium 2? ¿Dónde está?**
5. **¿Movimientos Huevo de Larvitar, Dratini y Snorlax?**

Alejandro Barbeito
A Coruña

1. Lee la respuesta que le he a Ramón Muñoz.
2. Sí, hay un objeto que mejora los ataques psíquicos. Es poco conocido, pero fácil de conseguir. Es CUCHARA TORCIDA y se obtiene trayendo un Kadabra desde la edición Amarilla a través de la CÁPSULA DEL TIEMPO.
3. Hombre, una mini guía no te puedo hacer, pero te daré una orientación. Lo primero que debes tener presente es que pasar la Copa Fantasía con Pokémon de alquiler es muy complicado. Dicho esto, los Pokémon de alquiler que puedes elegir para tu equipo son: Spearow, Mankey, Chinchou, Phanpy, Charmander y Abra. Ahora tengo que decirte que la elección de los objetos con los que equiparles está algo limitada al usar Pokémon de alquiler, pero es algo vital. Recuerda que una elección incorrecta de objetos puede hacerte perder una batalla que podrías haber ganado fácilmente. Te haré una sugerencia: usa la BAYAMARGA con Phanpy. Él y su Terremoto son los que te



tienen que dar la victoria en la última batalla, pero los rivales intentarán confundirlo.
4. Depende de la ronda en la que te enfrentes al rival porque, aunque siempre usará un equipo formado por Mewtwo, Ho-oh y Lugia, en cada ronda tendrán ataques diferentes. Si quieres vencerle con Pokémon de alquiler en la Ronda 1, entonces aconsejo a Corsola y Umbreon contra Mewtwo, a Wobbuffet y Aerodactyl contra Ho-oh, y a Articuno y Magneton contra Lugia. No olvides usar el Manto Espejo de Corsola y Wobbuffet.
   El rival aparecerá en una cueva, en la esquina inferior derecha de Ciudad Blanca, pero antes tendrás que completar en cada ronda el ESTADIO y los gimnasios.
5. Los Movimientos Huevo de Larvitar son Persecución, Pisotón, Enfado, Foco Energía y Poder Pasado; de Dratini, Pantalla Luz, Neblina, Niebla y Supersónico; y de Snorlax, Lengüetazo. Si en Stadium 2 pudieras usar un Larvitar con Persecución, Enfado y Poder Pasado, arrasarías en la Copa Fantasía. Estamos seguros.

ALINEACIÓN POKéMON

El equipo de Efrén García (Las Palmas)

Me gustaría entrar en su club y para demostrar que soy un buen entrenador ahí va mi alineación (todos al nivel 100): Celebi con Poder Pasado, Psíquico, Híper Rayo y Recuperación; Dragonite con Llamarada, Trueno, Ventisca e Hiper Rayo; Mew con Trueno, Ventisca, Llamarada y Psíquico; Blastoise con Hidro Bomba, Surf, Ventisca y Trueno; Crobat con Rayo Confuso, Chupavidas, Mordisco y Ataque Ala; y Lugia con Hidro Bomba, Trueno, Ventisca y Recuperación.

Tu equipo está formado por magníficos Pokémon, pero tienes que sustituir algunos ataques para que den de sí todo lo que pueden dar estos Pokémon. Me parece muy bien que Celebi conozca Psíquico y Recuperación, pero tienes que recordar que también es un Pokémon de tipo planta. Por eso, sería ideal que supiera Día Soleado y Rayo Solar. Con esta combo Celebi volatilizará a cualquier Pokémon de tipo agua, tierra o roca que se ponga frente a él.

Lo único que diré con respecto a tu Dragonite es que si tienes Pokémon Cristal, sería mejor llevarle con el Tutor de Movimientos y sustituir Ventisca, Llamarada y Trueno por Rayo Hielo, Lanzallamas y Rayo. Son ataques mucho más precisos y también muy potentes.

Bueno, veo que Mew repite algunos ataques que ya tienen otros componentes de tu equipo. Ya he dicho alguna vez que lo mejor de Mew es su capacidad para aprender cualquier MT y que podemos utilizarlo para que conozca aquellos tipos de ataques que nos faltan. Por ejemplo, en tu caso debería saber Terremoto y Contador. Fíjate que en tu equipo no tienes ningún ataque para despachar de forma rápida a un buen Pokémon de tipo eléctrico. Si Mew aprende Terremoto, se encargará de ellos sin problemas.

En Blastoise deberías sustituir un movimiento de baja precisión como Hidro Bomba por Danza Lluvia. Con este movimiento, aparte de multiplicar la potencia de Surf, harás que Trueno no falle nunca. También te aconsejo que sustituyas Ventisca por Rayo Hielo si tienes Pokémon Cristal y si no, por Puño-Hielo. Ya sabes que me gustan los movimientos precisos porque si un movimiento falla, ¿para qué quiero que sea potente?

El ataque Chupa Vidas no me convence en Crobat. Yo lo sustituiría por Tóxico o incluso por Retroceso. Como Crobat es la evolución por felicidad de Golbat, si usa Retroceso dará un golpe muy poderoso. Recuerda que este movimiento aumenta su poder en los Pokémon felices.

Finalmente tenemos a Lugia. Si dispones de Stadium 2, a Lugia deberías hacerle recordar Aerochorro y Velo Sagrado. Como Aerochorro es muy poderoso y preciso, y además suele convertirse en golpe crítico, tendrás un movimiento demoledor. Con Velo Sagrado protegerás a tu equipo de los cambios de estado y eso casi siempre resulta de gran utilidad con cualquier Pokémon.

¡Enhorabuena! Ya estás en el club de los mejores entrenadores.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, **C/Los Vascos, 17 28040 Madrid**

ZONA POKÉMON™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Miguel Ortega (7 años)
Madrid
Miguel, qué colores chico. Los de tus Pokémon, vaya, que irradian luz y un poderoso atractivo. Por tu sabia utilización de los lápices, y tu sentido del combate Pokémon, un "Chip-Chip" es tuyo.



¡MASCOTA DIGITAL!
Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!

¡Participa y Gana!

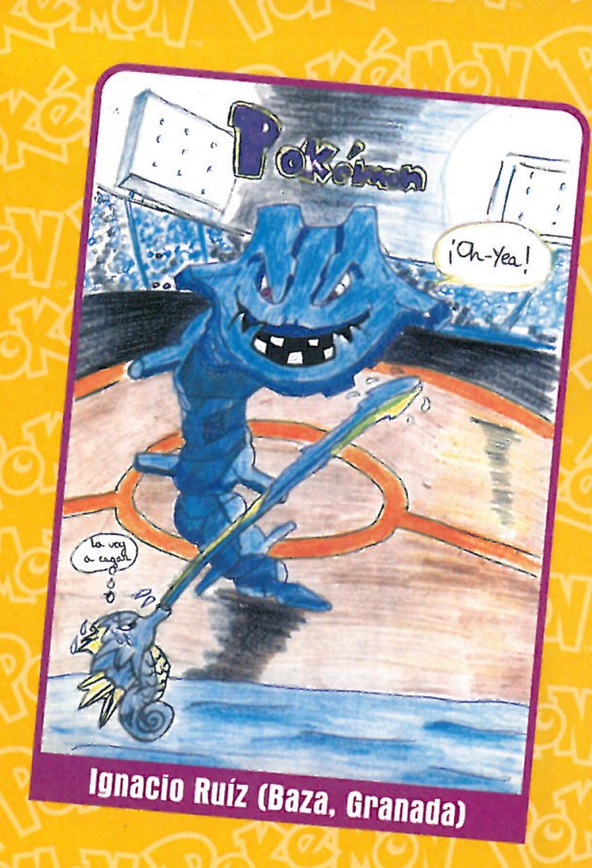
Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias





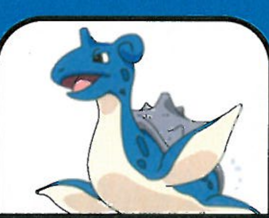
Fíjate bien, y encuentra las 6 diferencias que hay entre las dos imágenes. Seguro que las hay, búscalas.



Ignacio Ruíz (Baza, Granada)

Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon... ¿Más? Pues demuéstralo adivinando qué Pokémon ganaría cada combate sabiendo que todos tienen el mismo nivel.

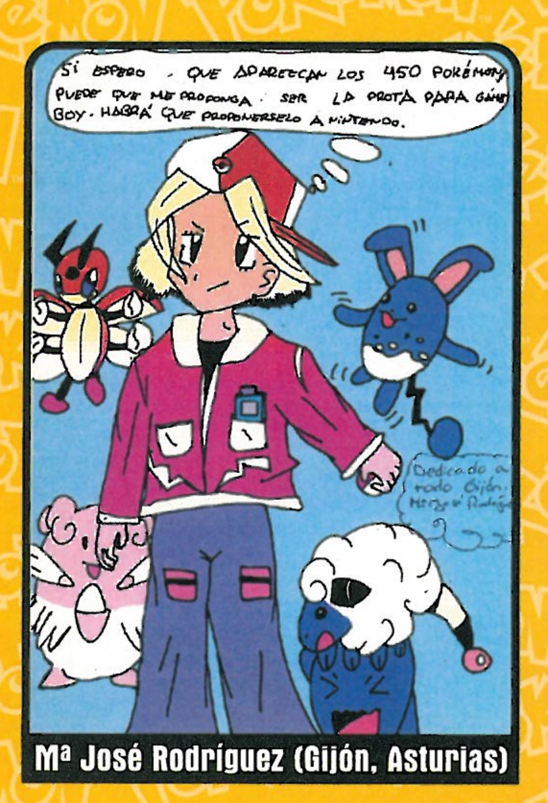
Magby vs Lapras



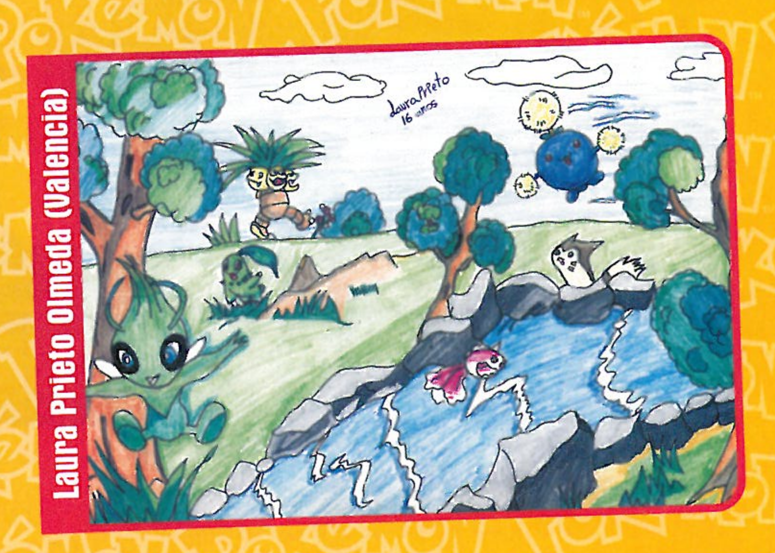

Seaking vs Rhydon




Dunsparce vs Haunter



Mª José Rodríguez (Gijón, Asturias)



Laura Prieto Olmeda (Valencia)

ZONA POKéMON™

Un buen fan de Pokémon

Los buenos fans de Pokémon, como Luis Zurro de Cos (de Torrejón de Ardoz, Madrid) no dudan en lucir sus "propiedades". Luis no sólo no falta a su cita con esta revista, sino que además colecciona videojuegos Pokémon. ¿Habrá puesto a combatir a su gato? Ni idea, pero podría ser un buen ejemplar "fantasma".



Pokéartista



¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!



Rafael García Lucena
Almodóvar del Río (Córdoba)

Pues hala, por ser la primera vez que escribes, te ha tocado el premio gordo. No, qué va, aquí no hay suerte que valga. Tu dibujo es glorioso, Rafael. Y mereces un «F-Zero» y los que hagan falta.



Jaime Zaragoza Pérez (Alicante)



Beatriz Curiel (Cáceres)

Carmen Rueda Valencia (Sevilla)

GANADORES

(Superconcurso nº 29)

LOTE DE BARAJA DE CARTAS + TABLERO

Manuel Gerónimo Medina ...... Granada
Juan M. López García .... La Coruña
Beatriz Nicolás Ruiz .... León
Benjamín Rosa Fernández .... Madrid
Vanesa Míguez Alonso ...... Pontevedra

MANUALES DEL ENTRENADOR

Manuel Expósito Borrega .... Badajoz
Didac Rodríguez Cejudo ...... Barcelona
Carmen Cervel Alcántara .... Cuenca
Ana Rodríguez Fanego ...... Guadalajara
Mª Del Mar Ferrero González .... Zamora

POKEMON MINI VERDE

Ricardo J. Lozano Buiño .... Badajoz
Joan Ortíz Martín .... Barcelona
Marce García Pastor .... Zamora

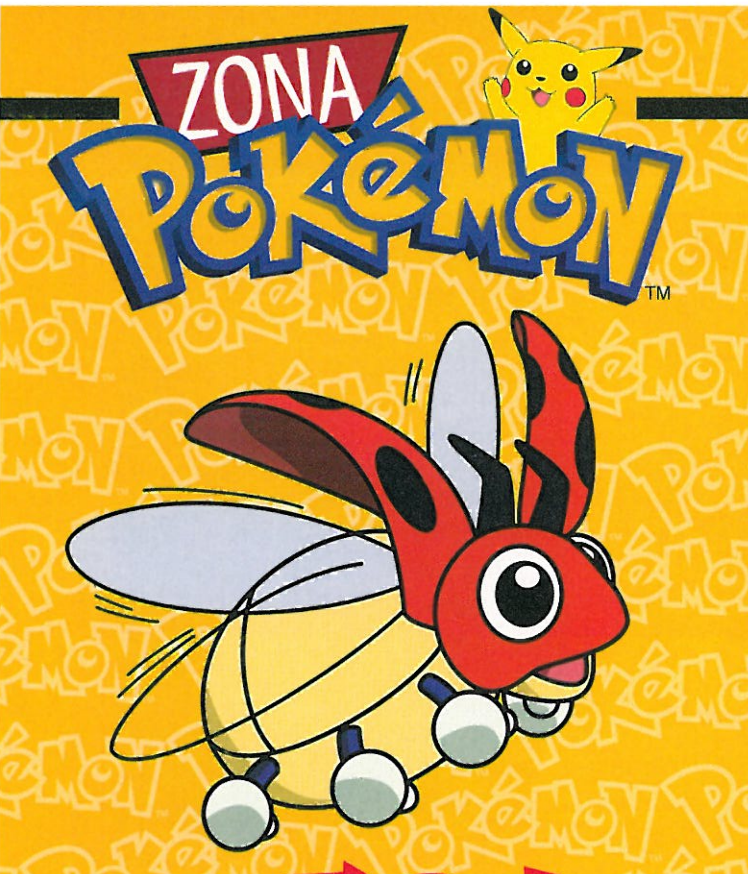
VIDEOS POKEMON 3

Rodrigo Letona Ruiz De Loisaga Barcelona
Iván González García .... Gerona
Fco. Javier Gutiérrez Gutiérrez ..... Jaén
Javier Calahorro Jiménez .... Málaga
Daniel Lameiro Rodríguez .... Pontevedra

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador









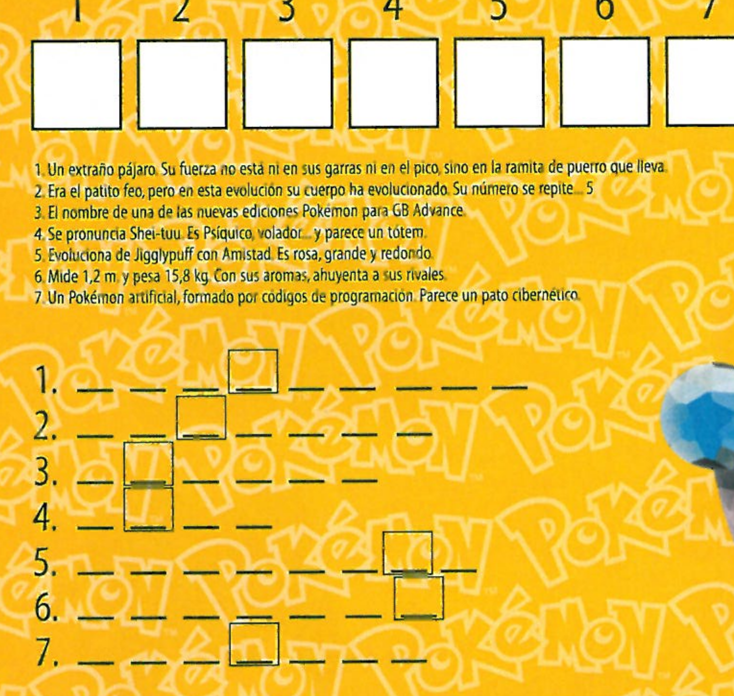
Carol Férez (Cartagena, Murcia)

El Pokemisterio

¿Tienes un diccionario cerca? Pues es igual, porque aquí ya te damos la definición, eres tú quien debe decir la palabra. Bueno, decirla, y escribirla en su lugar correspondiente para hallar el nombre del Pokémon misterioso con las letras de cada cuadrito.

1	2	3	4	5	6	7

1. Un extraño pájaro. Su fuerza no está ni en sus garras ni en el pico, sino en la ramita de puerro que lleva.
2. Era el patito feo, pero en esta evolución su cuerpo ha evolucionado. Su número se repite... 5
3. El nombre de una de las nuevas ediciones Pokémon para GB Advance.
4. Se pronuncia Shei-tuu. Es Psíquico, volador... y parece un tótem.
5. Evoluciona de Jigglypuff con Amistad. Es rosa, grande y redondo.
6. Mide 1,2 m. y pesa 15,8 kg. Con sus aromas, ahuyenta a sus rivales.
7. Un Pokémon artificial, formado por códigos de programación. Parece un pato cibernético.



1. _ _ _ [_] _ _ _ _ _
2. _ _ [_] _ _ _ _
3. _ [_] _ _ _ _
4. _ [_] _ _
5. _ _ _ _ _ _ [_] _
6. _ _ _ _ _ _ _ [_]
7. _ _ _ [_] _ _ _



María Villares Castillo (Alcalá, Madrid)



David de la Cruz Martínez (Úbeda, Jaén)

LLAMADAS
(¡Eh! Qué hay)

Clubes

Me llamo Iván y quiero formar un club de AMIGOS Pokémon. En la primera carta contadme de qué tema queréis hablar. Cada vez que os escriba, os enviaré una revista con los temas que habéis elegido. Poneos un nombre Pokémon como mote y decidme por qué lo habéis elegido. Mandad un dibujo, una foto de carné a: CLUB Liga de los Superentrenadores nº1". C/Chiquinquira, 46 4ºD 28033 Madrid.

Para entrar en el CLUB "Scisor y Schiter", debéis cumplir estos requisitos: tener dos cartuchos como mínimo de Pokémon, tener de 8 a 18 años, escribir vuestro nombre completo y el de vuestro Pokémon favorito. La dirección es: Pau Cebrián Royo. Plaza Eduard Toda, 1. 0880 Vilanova i la Geltru (Barcelona).

Club Pokemanía. Habrá una revista mensual y contestaré a todos. Enviadme un dibujo, un truco y vuestro Pokémon favorito a:
Jesús Rodríguez Rincón. Avda. Rafael Cabrera, 10 4ºC. Las Palmas. 35002 Las Palmas de Gran Canaria.

Ha llegado CLUB SLOWKING. Sólo tienes que enviar una carta con tu nombre, nº ID, teléfono, dirección, Pokémon favorito y todos los Pokémon que hayas conseguido al 100, junto al número de Pokémon que tengas en tu Pokédex. Prometo contestar lo antes posible.
Antonio Jaime Rodríguez Montero. C/ San Antonio, 31. 41540 Puebla de Cazalla. Sevilla.

Queremos crear el Club Poké JI. Se entregará una revista mensual a los socios, que tratará de todos los juegos Pokémon para Game Boy. Para apuntaros, enviad una carta con los datos personales a C/ Josep María Prous i Vila, 23 3ª 2ª.
43205 Reús (Tarragona)

Estamos formando un club de Pokémon, que se llama Alto Mando. Si quieres saber trucos, estrategias o cartearte con gente, contacta con nosotros. Además, recibirás un carné Pokémon acompañado del dibujo que desees. La dirección es: Soraya Núñez Vico. C/Camino del Bosque, 40. 28939 Arroyomolinos (Madrid).

Soluciones pasatiempos

Diferencias Ash con Pikachu
Color gorra, color oreja, sombra brazo, flequillo, cola Pikachu y color brazalete.

Combate Total
1.Magby 2.Seaking 3.Dunsparce

Siluetas
1.Ditto 2.Paras

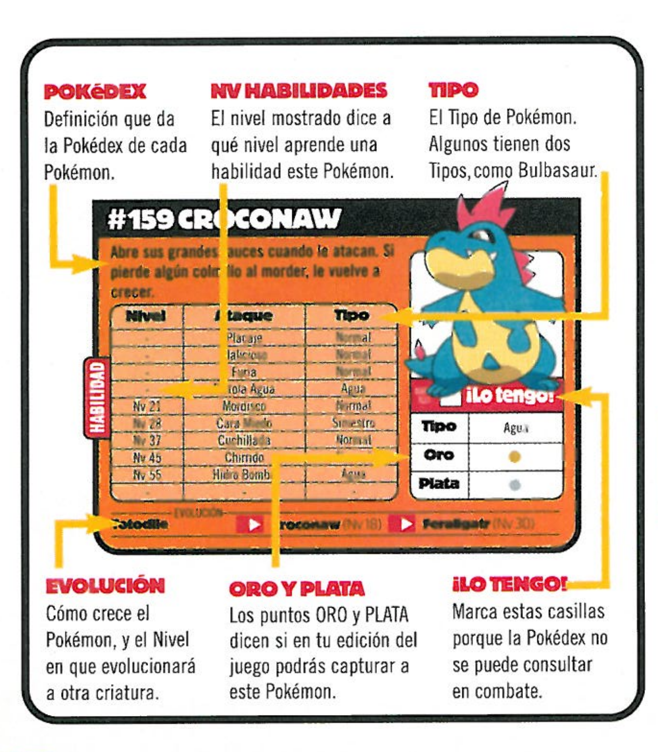
Pokémisterio
1.Farfetchd 2. Golduck 3.Zafiro 4. Xatu 5.Igglybuff 6.Bayleef 7.Porygon

Estadísticas de los 251 Pokémon

La Guía de Oro y Plata se acabó sin que llegáramos a publicar todas las fichas de los Pokémon. Para no dejaros "colgados" sin ellas, y pensando que muchos de vosotros quizá hayáis empezado a capturar Pokémon desde hace poco, vamos a publicarlas todas de nuevo, empezando por la primera.

¡Hazte con todos!

De ahora en adelante, estas pequeñas fichas serán vuestra fuente de información sobre cada uno de los 251 Pokémon conocidos hasta la fecha. En ellas podréis descubrir todos los detalles de cada uno. Su tipo, evoluciones, ataques y una descripción básica. Aquí tenéis un ejemplo para usarlas bien.





01 BULBASAUR

La semilla de su lomo está llena de nutrientes. Brota en forma de planta a medida que el POKéMON crece.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 7	Drenadoras	Planta
Nv 10	Látigo Cepa	Planta
Nv 15	Polvo Veneno	Veneno
Nv 15	Somnífero	Planta
Nv 20	Hoja Afilada	Planta
Nv 25	Dulce Aroma	Normal
Nv 32	Desarrollo	Normal
Nv 39	Síntesis	Planta
Nv 46	Rayo Solar	Planta
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN: Bulbasaur ▶ Ivysaur (Nv 16) ▶ Venusaur (Nv 32)



02 IVYSAUR

Puede aumentar su fuerza con energía solar. Ésta hace crecer el capullo de su lomo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Drenadoras	Planta
–	Látigo Cepa	Planta
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Somnífero	Planta
Nv 22	Hoja Afilada	Planta
Nv 29	Dulce Aroma	Normal
Nv 38	Desarrollo	Normal
Nv 47	Síntesis	Planta
Nv 56	Rayo Solar	Planta
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN: Bulbasaur ▶ Ivysaur (Nv 16) / Venusaur (Nv 32)



03 VENUSAUR

Llena su cuerpo de energía con los rayos solares que captan sus anchos pétalos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Drenadoras	Planta
–	Látigo Cepa	Planta
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Somnífero	Planta
–	Hoja Afilada	Planta
–	Dulce Aroma	Normal
Nv 41	Desarrollo	Normal
Nv 53	Síntesis	Planta
Nv 65	Rayo Solar	Planta
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Bulbasaur ▶ Ivysaur (Nv 16) / Venusaur (Nv 32)



04 CHARMANDER

La llama de su cola indica su fuerza vital. Si está débil, la llama arderá más tenue.

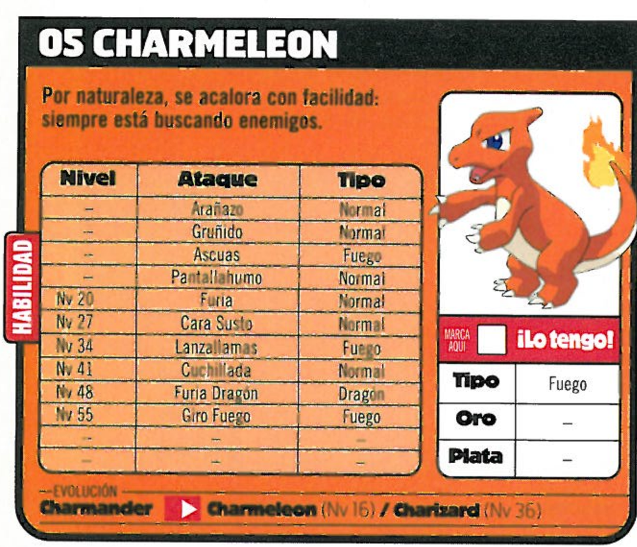
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 7	Ascuas	Fuego
Nv 13	Pantallahumo	Normal
Nv 19	Furia	Normal
Nv 25	Cara Susto	Normal
Nv 31	Lanzallamas	Fuego
Nv 37	Cuchillada	Normal
Nv 43	Furia Dragón	Dragón
Nv 49	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Charmander ▶ Charmeleon (Nv 16) / Charizard (Nv 36)



05 CHARMELEON

Por naturaleza, se acalora con facilidad: siempre está buscando enemigos.

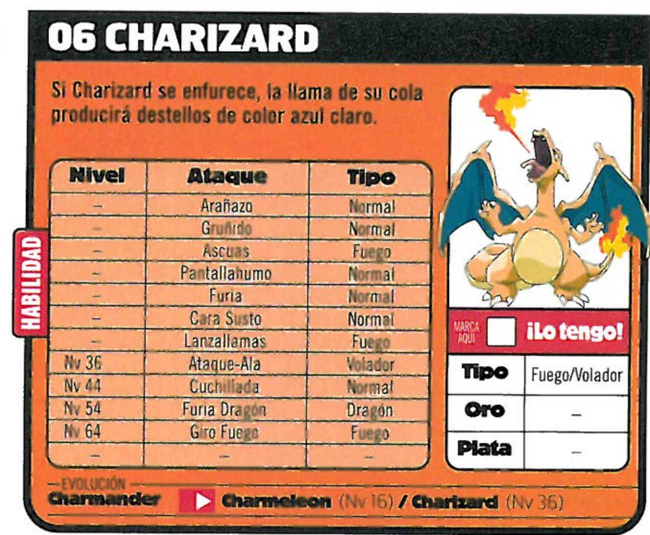
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Ascuas	Fuego
–	Pantallahumo	Normal
Nv 20	Furia	Normal
Nv 27	Cara Susto	Normal
Nv 34	Lanzallamas	Fuego
Nv 41	Cuchillada	Normal
Nv 48	Furia Dragón	Dragón
Nv 55	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Charmander ▶ Charmeleon (Nv 16) / Charizard (Nv 36)



06 CHARIZARD

Si Charizard se enfurece, la llama de su cola producirá destellos de color azul claro.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Ascuas	Fuego
–	Pantallahumo	Normal
–	Furia	Normal
–	Cara Susto	Normal
–	Lanzallamas	Fuego
Nv 36	Ataque-Ala	Volador
Nv 44	Cuchillada	Normal
Nv 54	Furia Dragón	Dragón
Nv 64	Giro Fuego	Fuego
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Volador
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Charmander ▶ Charmeleon (Nv 16) / Charizard (Nv 36)



07 SQUIRTLE

Su caparazón es blando al nacer. Pero pronto se endurecerá y resistirá cualquier amenaza.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 4	Látigo	Normal
Nv 7	Burbuja	Agua
Nv 10	Refugio	Agua
Nv 13	Pistola Agua	Agua
Nv 18	Mordisco	Siniestro
Nv 23	Giro Rápido	Normal
Nv 28	Protección	Normal
Nv 33	Danza Lluvia	Agua
Nv 40	Cabezazo	Normal
Nv 47	Hidro Bomba	Agua
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) / Blastoise (Nv 36)



08 WARTORTLE

Es reconocido como símbolo de longevidad. Tienen algas sobre el caparazón.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
–	Burbuja	Agua
–	Refugio	Agua
–	Pistola Agua	Agua
Nv 19	Mordisco	Siniestro
Nv 25	Giro Rápido	Normal
Nv 31	Protección	Normal
Nv 37	Danza Lluvia	Agua
Nv 45	Cabezazo	Normal
Nv 53	Hidro Bomba	Agua
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) / Blastoise (Nv 36)



09 BLASTOISE

Se hace más pesado para contrarrestar la fuerza de los chorros de agua que dispara.

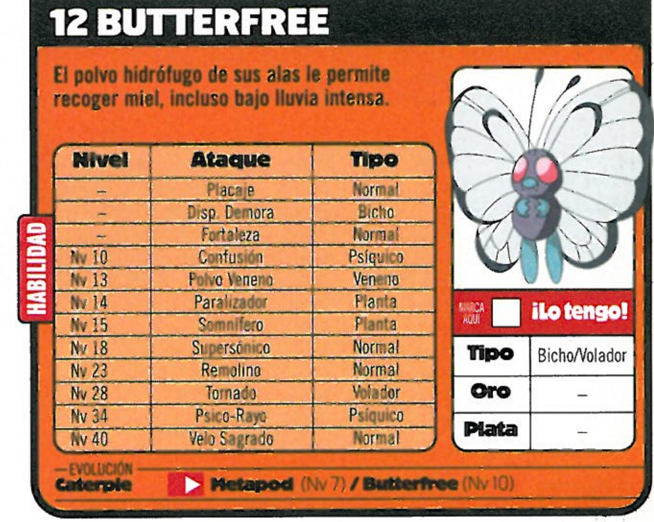
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Látigo	Normal
–	Burbuja	Agua
–	Refugio	Agua
–	Pistola Agua	Agua
–	Mordisco	Siniestro
–	Giro Rápido	Normal
–	Protección	Normal
Nv 42	Danza Lluvia	Agua
Nv 55	Cabezazo	Normal
Nv 68	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) / Blastoise (Nv 36)



12 BUTTERFREE

El polvo hidrófugo de sus alas le permite recoger miel, incluso bajo lluvia intensa.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Disp. Demora	Bicho
–	Fortaleza	Normal
Nv 10	Confusión	Psíquico
Nv 13	Polvo Veneno	Veneno
Nv 14	Paralizador	Planta
Nv 15	Somnífero	Planta
Nv 18	Supersónico	Normal
Nv 23	Remolino	Normal
Nv 28	Tornado	Volador
Nv 34	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 40	Velo Sagrado	Normal

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Volador
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Caterpie ▶ Metapod (Nv 7) / Butterfree (Nv 10)



10 CATERPIE

Despide un hedor horrible de sus antenas, con el que repele a sus enemigos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Disp. Demora	Bicho
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Caterpie ▶ Metapod (Nv 7) / Butterfree (Nv 10)



13 WEEDLE

Ataca con la púa de 5 cm de su cabeza. Suele encontrarse debajo de las hojas que come.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo Ven	Veneno
–	Disp. Demora	Bicho
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Volador
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Weedle ▶ Kakuna (Nv 7) / Beedrill (Nv 10)



11 METAPOD

Prepara su evolución fortaleciendo su caparazón para proteger su débil cuerpo.

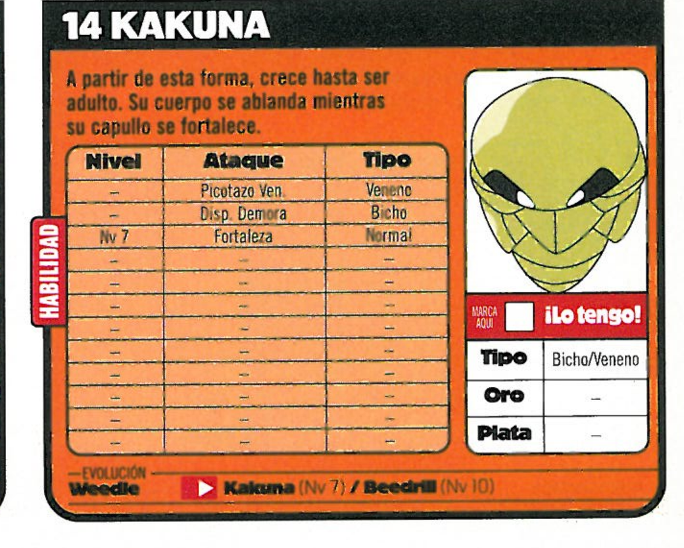
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Disp. Demora	Bicho
Nv 7	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Caterpie ▶ Metapod (Nv 7) / Butterfree (Nv 10)



14 KAKUNA

A partir de esta forma, crece hasta ser adulto. Su cuerpo se ablanda mientras su capullo se fortalece.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo Ven.	Veneno
–	Disp. Demora	Bicho
Nv 7	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Weedle ▶ Kakuna (Nv 7) / Beedrill (Nv 10)


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
Nintendo
GAME BOY COLOR
POKéMON
¡Hazte con todos!
Edición Oro
3 POKéMON ORO
Manual del Entrenador
POKéMON
TODOS LOS SECRETOS PARA SER MAESTRO POKéMON
EDICIÓN DE LUJO
10 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
Edición Plata
3 POKéMON PLATA
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon123"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de febrero de 2003.
HAN COLABORADO: Nintendo
pokémon.nintendo.es
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".